

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

⑦

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-053042

(43)Date of publication of application : 25.02.2003

(51)Int.Cl. A63F 13/12
G06F 17/60(21)Application number : 2001-
241563

(71)Applicant : ARUZE CORP

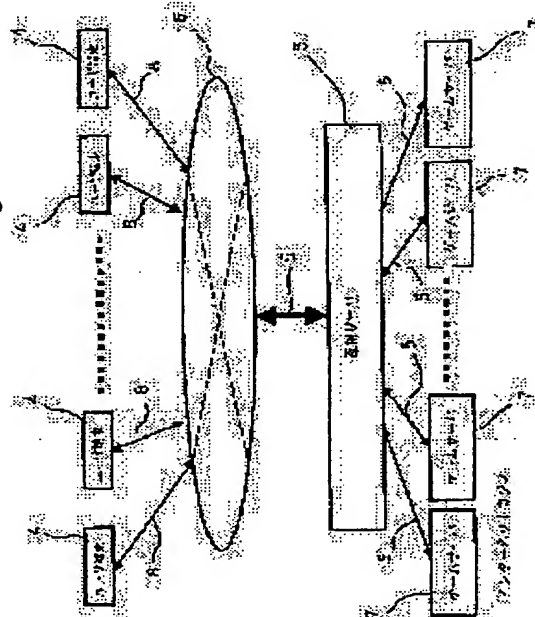
(22)Date of filing : 09.08.2001 (72)Inventor : OKADA KAZUO

(54) NET CASINO SYSTEM, METHOD FOR CONTROLLING GAME OF THE SYSTEM AND SERVER

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a net casino system which enable a large number of users to play a game without anxiety by taking notice of improving reliability on a net casino operated on a network as a virtual casino, and to provide a server to be provided to the system and a game controlling method.

SOLUTION: (1) In the casino game system, a monitoring server like a third party for monitoring whether game condition information related to the benefit of the user such as a cashing rate or a reduction rate, etc., is too different from a game condition declared by a game server side or whether a falsehood exists is installed in the net casino system. (2) In order to prevent the game condition information related to the benefit of the user such as the cashing rate or the reduction rate, etc., as basic data for monitoring of a monitoring server for monitoring the net casino system from being forged before it is transmitted from a game server to the monitoring server, both servers are connected only through a private line. Thus, the user can play the game without anxiety and an environment where a fear that another game server illegally declares game condition information or illegality is operated in a communication process is reduced is provided to the manager of the game server.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2003-53042
(P2003-53042A)

(43)公開日 平成15年2月25日 (2003.2.25)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	ターム(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z

審査請求 未請求 請求項の数14 O L (全 16 頁)

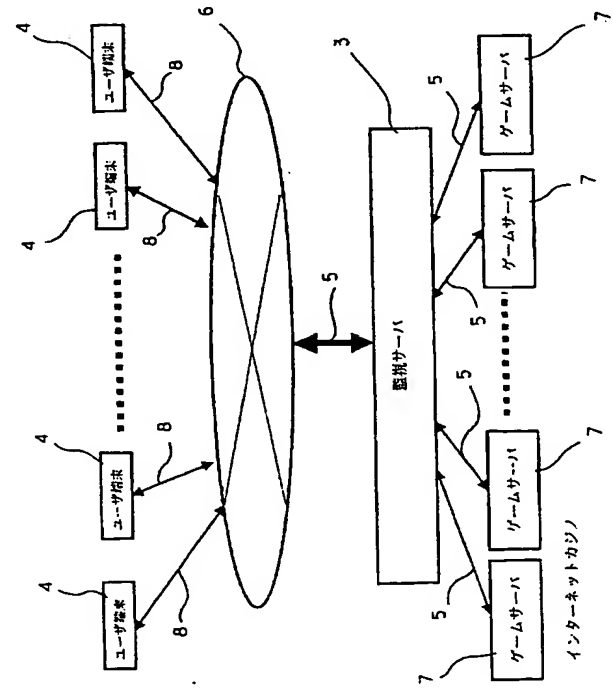
(21)出願番号	特願2001-241563(P2001-241563)	(71)出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22)出願日	平成13年8月9日(2001.8.9)	(72)発明者	岡田 和生 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟
		(74)代理人	100106002 弁理士 正林 真之
		Fターム(参考)	2C001 AA02 BB00 BB01 BB02 BC03 BD00 BD03 BD04 CA02 CB00 CB01 CB02 CB06 CB08 CC02 CC03 CC08 CC09

(54)【発明の名称】 ネットカジノシステム及び当該システムのゲーム制御方法並びにサーバ

(57)【要約】

【課題】 仮想カジノとしてのネット上で運営されるネットカジノを如何にユーザに対して信頼されるものにするかに着目し、多数のユーザが安心して遊技を行うことが可能なネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法を提供せんとするものである。

【解決手段】 ①ネットカジノシステムに換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報が、ゲームサーバ側が宣言する遊技条件とかけ離れていないか、或いは、偽りはないかを監視する第三者的な監視サーバを設置する、②ネットカジノシステムを監視する監視サーバの監視用基礎データとしての換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報が、ゲームサーバから監視サーバに送信されるまでに、改変されることを回避するため専用回線のみにて両サーバを接続することにより、ユーザが安心してゲームを行うことができるとともに、ゲームサーバの管理者にとっても他のゲームサーバが不正に偽りの遊技条件情報を宣言したり、通信過程で不正が働く恐れを低減した環境を提供することができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを具備したネットカジノシステムであって、

前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを具備し、

前記監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を、前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて前記真偽チェック手段により評価する制御内容を含むことを特徴とするネットカジノシステム。

【請求項2】 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得る複数のゲームサーバを具備したネットカジノシステムにおいて、

前記ゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は夫々異なる場合が想定されるものであり、

前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる前記遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを具備し、

前記監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を、前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて前記真偽チェック手段により評価する制御内容を含むことを特徴とするネットカジノシステム。

【請求項3】 前記ユーザ端末とゲームサーバとの接続は、広域ネットワークを通じて接続されることを特徴とする請求項1又は2に記載のネットカジノシステム。

【請求項4】 前記ゲームサーバと監視サーバとの運営管理が異なる管理者により行われていること、又は、前記遊技条件情報の真偽をチェックしている旨を告知する告知情報を、前記ゲームサーバでのゲーム中又はゲーム開始前に前記ユーザ端末に対して送信することを特徴とする請求項1から3の何れかの請求項に記載のネットカジノシステム。

【請求項5】 前記専用回線とは、有線の電話回線であることを特徴とする請求項1乃至4の何れかの請求項に記載のネットカジノシステム。

【請求項6】 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを具備したネットカジノシステムにおけるゲーム制御方法であつ

て、

前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを具備し、

前記監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて前記真偽チェック手段により予め記憶した遊技条件情報との比較によって評価する制御を行うことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項7】 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを用いたネットカジノシステムにおけるゲーム制御方法であつて、

前記ゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は夫々異なる場合が想定されるものであり、

前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを具備し、

前記監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を、前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて前記真偽チェック手段により予め記憶した遊技条件情報との比較によって評価する制御を行うことを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項8】 前記ユーザ端末とゲームサーバとの接続は、広域ネットワークを通じて接続され、前記ユーザ端末とゲームサーバとの間でゲーム情報の送受信を継続して実行することを特徴とする請求項6又は7に記載のゲーム制御方法。

【請求項9】 前記ゲームサーバと監視サーバとの運営管理が異なる管理者により行われていること、又は、前記遊技条件情報の真偽をチェックしている旨を告知する告知情報を、前記ゲームサーバでのゲームを行う際に前記ユーザ端末に対して送信する段階を含むことを特徴とする請求項6から8の何れかの請求項に記載のゲーム制御方法。

【請求項10】 前記専用回線とは、有線の電話回線であることを特徴とする請求項6乃至9の何れかの請求項に記載のゲーム制御方法。

【請求項11】 上記請求項6から10の何れかの請求項に記載のゲーム制御方法に利用可能な監視サーバ。

【請求項12】 上記請求項6から10の何れかの請求項に記載のゲーム制御方法に利用可能なゲームサーバ。

【請求項 13】 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバと、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバとから構成されるネットカジノシステムに利用される監視サーバであって、前記監視サーバはタイマー手段を有し、当該監視サーバと前記ゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて、前記タイマー手段によって所定時間毎に前記真偽チェック手段により評価する制御内容を含むことを特徴とする監視サーバ。

【請求項 14】 夫々通信回線を通じて複数のユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得る複数のゲームサーバと、前記ゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は夫々異なる場合が想定されるものであり、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる前記遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバとを具備するネットカジノシステムの監視サーバであって、前記監視サーバはタイマー手段を有し、当該監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を、前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて、前記タイマー手段により所定時間毎に前記真偽チェック手段により評価する制御内容を含むことを特徴とする監視サーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、インターネット等の通信回線を用いたネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法に関する。

【0002】特に、複数の仮想店舗たるゲームサーバごとに異なる換金率などの情報を端末に対して送信可能なネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法。

【0003】

【従来の技術】近年、ネットカジノは外国で政府公認のカジノとして認められるようになってきている。そして、このようなネットカジノに関する技術として、

(イ) 特許第 2810658 号、(ロ) 特開平 8-182855 号、(ハ) 特開 2001-142973 号、

(ニ) 特開 2001-79267 号が知られている。上記 (イ) ~ (ニ) には、以下のような技術内容が開示されている。

【0004】(従来技術イ) このものは、端末とゲームサーバとの通信データ量に関する点に着目し、パチンコに限らずデータ量の多い遊戯であっても、遊戯状況のモニタ映像と遊戯者の遊戯状況に時間差が生じることがなく、更に、遊戯店と遊戯契約している者は、望むときはいつでも必ず遊戯を楽しむことができる通信遊戯システムを提供することを目的としてなされたものである。

【0005】そして、上記目的を達成するために、遊戯内容を記録する遊戯記録媒体 10 と、前記遊戯記録媒体の情報を読み出して遊戯を進行させる遊戯コンピュータ 20 と、前記遊戯コンピュータと遊戯店とを接続する通信回線とを有する通信遊戯システムにおいて、前記遊戯店は前記通信遊戯システムの中に存在する遊戯コンピュータと同数の送受信チャンネルを有する送受信装置を備えるようにすることが開示されている。

【0006】(従来技術ロ) このものは、遊戯店の営業時間に左右されずにプレーできるようにする点に着目し、実際の遊戯店にいる感覚で、誰もが、いつでも遊戯へ参加できるようにすることを目的としている。

【0007】そして、上記課題を解消するために、パソコンユーザが、ネットワークを介して送られてくるパチンコ台の映像を見ながら、パチンコ店に設けられた所定のパチンコ台をパソコン上で操作し、プレイすることを提案し、また、パソコン側に対して音響効果を施すことで、利用者は、実際にパチンコ店に出向かなくても、24 時間いつでも、臨場感に富むパチンコを楽しめるといったものである。

【0008】(従来技術ハ) このものは、いわゆる初心者であっても、家庭にいながら、気軽に、パチンコをゲームとして行う感覚で、街のパチンコホールに出向いたのと同等かそれ以上のエンターテイメントに仕立てられているインターネット株取り引きを行うことのできるインターネットを利用した株取り引きシステムを提案することを目的としている。

【0009】そして、上記目的を達成するために、コンピュータネットワークに接続されたサーバコンピュータを有するインターネットを利用した株取引システムであって、前記サーバコンピュータは、ネットワークを介して受信した投資家の端末からの要求に応じて、刻々と発生する株式情報を投資家の端末に送信出力すると共に、投資家の端末から入力される売り指示、買い指示に応じて、株の売買を行い、当該売買の結果の取引状況を投資家の端末に送信出力する。ここで、前記サーバコンピュータから投資家の端末への送信出力は、投資家の端末に備えられている画面においてパチンコ遊技場の画像として表示されるインターネットを利用した株取引システムである。

【0010】（従来技術二）このものは、バーチャルリアリティー（仮想現実空間）によって生成したバーチャルパチンコパーラーを、例えばインターネット等の通信回線を利用して、ユーザに提供するバーチャルパチンコパーラーシステムに関するものである。

【0011】そして、この発明では、バーチャルリアリティー（仮想現実空間）によって生成したバーチャルパチンコパーラーを、インターネットを利用してユーザに提供するバーチャルパチンコパーラーシステムが開発されサービスを行っている従来の問題として、前記ユーザ端末においてこのサービスの提供を受ける場合に、ユーザ端末上に単にパチンコパーラーの店内の画像が表示され、表示された画像の中からパチンコ台を選択しパチンコ遊技を行うにすぎない単調なゲーム性に着目し、遊技を行うパチンコ台を選択するときに、前記サーバに格納された台情報がユーザ端末に表示するようにした点に特徴を有するものである。これにより、ユーザ端末からバーチャルパチンコパーラーに設置された複数のパチンコ台から遊技を行うパチンコ台を選択する際に、サーバ内に格納されている台情報がユーザ端末に表示されるため、ユーザはユーザ端末に表示される台情報を基にパチンコ台を選択することとなる、よって、パチンコ台を選択するプロセスが付加され、より現実になくなってリアリティを増すことができるとその公報内で説明しているものである。

【0012】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上述した従来の技術では、インターネット等の通信回線を通じて、実際のパチンコ店などのパーラーに向かうことなく景品交換を行うことが可能なネット上で実現される仮想のカジノゲームをユーザが行うにあたり、誰もが不安に感じることが予測できる信頼性向上の点についての配慮が全くなされていないといった問題があった。

【0013】そして、上記従来のものでは、ネットカジノを運営する場合に、複数のパーラー（仮想のカジノゲーム店）としてのゲームサーバと接続する点についても全く考慮されていないものであった。

【0014】この発明は上記問題点に鑑みなされたもので、仮想カジノとしてのネット上で運営されるネットカジノを如何にユーザに対して信頼されるものにするかに着目し、多数のユーザが安心して遊技を行うことが可能なネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法を提供せんとするものである。さらには、換金率等の遊技条件情報が異なる複数のゲームサーバで遊技を行うことが可能な環境を構築する場合に好適なネットカジノシステム及び当該システムに供されるサーバ、並びにゲーム制御方法を提供することを下位の目的とする。

【0015】さらに別の目的としては、監視サーバが監視する遊技条件情報を不正に操作し難く構成することを

目的とする。

【0016】

【課題を解決するための手段】以上のような課題に鑑みてこの発明では、次に構成を特徴とするものである。すなわち、①ネットカジノシステムに換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報が、ゲームサーバ側が宣言する遊技条件とかけ離れていないか、或いは、偽りはないかを監視する第三者的な監視サーバを設置する。

【0017】②ネットカジノシステムを監視する監視サーバの監視用基礎データとしての換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報が、ゲームサーバから監視サーバに送信されるまでに、改変されることを回避するため専用回線のみにて両サーバを接続すること。

【0018】③また、一般のユーザが安価にこのネットカジノシステムを利用できるように、常時一定の金額で回線の利用ができる広域ネットワーク網としての通信回線を利用することを特徴としている。

【0019】これにより、監視サーバに対して第3者が不正を行うことが困難であって、ユーザ側及びゲームサーバ管理者との両者から見て安心して利用できるようなネットカジノシステムを提供する。すなわち、前記ゲームサーバが宣言する前記遊技条件情報に偽りがあれば、ユーザにとって不利益となるとともに、他のゲームサーバ管理者にとって不利益になるし、第3者が不正に前記監視用基礎データを操作し場合には、事実と異なる前記監視サーバの前記ゲームサーバに対する評価結果となるから、これもユーザ側及びゲームサーバ管理者との両者に不利益となるものであるが、この発明は前述したようなユーザ側及びゲームサーバ管理者との両者に対する不利益を防止することができる。

【0020】より具体的には、次のような発明を提供する。すなわち、（1）通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを具備したネットカジノシステムであって、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを具備し、前記監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記ユーザ端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を、前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて前記真偽チェック手段により評価する制御内容を含むことを特徴とするネットカジノシステム。

【0021】この発明によれば、監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続されており、監視サーバの真偽チェックする真偽チェック手段のチェックのための基礎データがゲームサーバから専用回線を通じて送信される

ようにしているから、当該基礎データとしての前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報に関するデータが、監視サーバまでに伝達されるまでに不正が行われる恐れを低減できる。

【0022】(2) 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得る複数のゲームサーバを具備したネットカジノシステムにおいて、前記ゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は夫々異なる場合が想定されるものであり、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる前記遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを具備し、前記監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を、前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて前記真偽チェック手段により評価する制御内容を含むことを特徴とするネットカジノシステム。

【0023】この発明によれば、複数のゲームサーバごとに異なる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報を設定しても、夫々のゲームサーバが予め宣言する前記遊技条件情報が正しく守られているからの真偽を監視サーバでチェックすることができるから、ユーザが安心して行えるゲーム環境を提供することができる。そして、監視サーバと各ゲームサーバとが専用回線で接続されており、監視サーバの真偽チェックする真偽チェック手段のチェックのための基礎データがゲームサーバから専用回線を通じて送信されるようにしているから、当該基礎データとしての前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報に関するデータが、監視サーバまでに伝達されるまでに不正が行われる恐れを低減できる。

【0024】(3) 前記ユーザ端末とゲームサーバとの接続は、広域ネットワークを通じて接続されることを特徴とする上記(1)又は(2)に記載のネットカジノシステム。

【0025】この発明によれば、ユーザは専用回線に比べて低料金な広域ネットワークを通じてネットカジノシステムを利用したネットカジノゲームを楽しむことができるとともに、上述した(1)、(2)の効果としての安心してゲームの行える環境を提供できる。

【0026】(4) 前記ゲームサーバと監視サーバとの運営管理が異なる管理者により行われていること、又は、前記遊技条件情報の真偽をチェックしている旨を告知する告知情報を、前記ゲームサーバでのゲーム中又はゲーム開始前に前記ユーザ端末に対して送信することを特徴とする上記(1)から(3)の何れかに記載のネッ

トカジノシステム。

【0027】この発明によれば、上記(1)から(3)の発明の効果に加え、初めてゲームを行うユーザでも、監視サーバにより監視されていることをユーザが知ることによって、前記ユーザに対して安心してゲームを行うことができるといった心象的な影響を提供し得ることが可能となる。

【0028】(5) 前記専用回線とは、有線の電話回線であることを特徴とする上記(1)から(4)の何れかに記載のネットカジノシステム。

【0029】この発明によれば、専用回線として有線の電話回線を採用しているから、不正に送受信されるデータを改変操作するなどの恐れを低減することができる。

【0030】(6) 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを具備したネットカジノシステムにおけるゲーム制御方法であって、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを具備し、前記監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を、前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて前記真偽チェック手段により予め記憶した遊技条件情報との比較によって評価する制御を行うことを特徴とするゲーム制御方法。この方法の発明によれば、既述した上記発明(1)と同様の効果を期待できるものである。

【0031】(7) 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバを用いたネットカジノシステムにおけるゲーム制御方法であって、前記ゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は夫々異なる場合が想定されるものであり、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバを具備し、前記監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を、前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて前記真偽チェック手段により予め記憶した遊技条件情報との比較によって評価する制御を行うことを特徴とするゲーム制御方法。この方法の発明によれば、既述した上記発明(2)と同様の効果を期待できるものである。

【0032】(8) 前記ユーザ端末とゲームサーバとの接続は、広域ネットワークを通じて接続され、前記ユ

ーザ端末とゲームサーバとの間でゲーム情報の送受信を継続して実行することを特徴とする上記(6)又は

(7)の発明に記載のゲーム制御方法。この発明によれば、既述した上記発明(3)と同様の効果を期待できるものである。

【0033】(9) 前記ゲームサーバと監視サーバとの運営管理が異なる管理者により行われていること、又は、前記遊技条件情報の真偽をチェックしている旨を告知する告知情報を、前記ゲームサーバでのゲームを行う際に前記ユーザ端末に対して送信する段階を含むことを特徴とする上記(6)から(8)の何れかの発明に記載のゲーム制御方法。この発明によれば、既述した上記発明(4)と同様の効果を期待できるものである。

【0034】(10) 前記専用回線とは、有線の電話回線であることを特徴とする上記(6)乃至(9)の何れかの発明に記載のゲーム制御方法。この発明によれば、既述した上記発明(5)と同様の効果を期待できるものである。

【0035】(11) 上記請求項6から10の何れかの請求項に記載のゲーム制御方法に利用可能な監視サーバ。この発明によれば、既述した上記発明(6)～(10)に記載した発明と同様の効果を期待できるものである。

【0036】(12) 上記請求項6から10の何れかの請求項に記載のゲーム制御方法に利用可能なゲームサーバ。この発明によれば、既述した上記発明(6)～(10)に記載した発明と同様の効果を期待できるものである。

【0037】(13) 通信回線を通じてユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得るゲームサーバと、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバとから構成されるネットカジノシステムに利用される監視サーバであって、前記監視サーバはタイマー手段を有し、当該監視サーバと前記ゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて、前記タイマー手段によって所定時間毎に前記真偽チェック手段により評価する制御内容を含むことを特徴とする監視サーバ。

【0038】この発明によれば、前述した(1)の発明と同様の効果が期待できるとともに、前記タイマー手段によって所定時間毎に遊技条件情報の真偽のチェックのための評価演算処理を行うようにしているから、この評価した結果を前記ユーザ端末に送信して当該ユーザ端末に表示させる場合には、その評価の結果が目まぐるしく

変化するといった恐れを回避することができる。つまり、遊技条件情報にかかわる情報を受信する度に評価演算処理を行っても先のデータとそれほどの変化がみられない情報となってしまうばかりか、その変化が見られない情報を前記ユーザ端末で表示させてもそれほどユーザにとって有益な情報とならない可能性があるため、所定期間毎に表示すべくチェックすることが好ましい。

【0039】(14) 夫々通信回線を通じて複数のユーザ端末と接続可能であって、当該ユーザ端末からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益を提供し得る複数のゲームサーバと、前記ゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は夫々異なる場合が想定されるものであり、前記ゲームサーバから前記ユーザ端末に提供されるゲームに係わる前記遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段を備えた監視サーバとを具備するネットカジノシステムの監視サーバであって、前記監視サーバはタイマー手段を有し、当該監視サーバとゲームサーバとが専用回線で接続され、当該専用回線を通じて前記ゲームサーバから前記端末への送信される遊技条件情報に係わる信号を、前記監視サーバが受信して、当該受信した遊技条件情報に係わる信号に基づいて、前記タイマー手段により所定時間毎に前記真偽チェック手段により評価する制御内容を含むことを特徴とする監視サーバ。

【0040】この発明によれば、上記(2)及び(13)の発明の効果を期待できるとともに、遊技条件情報をチェックする場合でもその評価演算処理を前記遊技条件情報に係わる信号の受信毎に行うのではなく、前記タイマー手段により所定時間毎に行うようにしているから、複数のユーザ端末やゲームサーバから同時に前記遊技条件情報に係わる信号を受信した場合でも演算処理の負担が過度に増加して処理オーバとなるといった恐れを低減することができる。

【0041】

【発明の実施の形態】図1は本発明に係るインターネット等の広域ネットワークを用いたネットカジノシステム1は、ゲーム演出情報を通信回線を通じて外部に提供可能な画像データ提供装置としてのゲームサーバ7と、当該サーバ7と接続して前記サーバ7から動画データ、音声データや静止画像データを受信するとともに前記サーバ7に対してゲーム入力としての入力操作が可能なユーザ端末4と、前記ゲームサーバ7及びユーザ端末4とを仲介する広域ネットワークとしてのインターネット網6と、ゲームサーバ7と専用回線5で接続され、専用回線5を通じてゲームサーバ7から端末4へ送信される遊技条件情報に係わる信号に基づいて真偽チェック手段により真偽評価する監視サーバ3とから構成されている。前記ゲームサーバ7は、ユーザ端末4からのゲーム入力に基づく遊技結果に応じた利益をユーザに対して適宜に提供し得るサービスを行う。前記遊技条件情報とは、ゲー

ムに係わる換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる情報のことを意味し、例えば、パチンコホールが宣言する「等価交換」「設定3です」とかの情報のことである。

【0042】前記ゲーム入力としては、パチンコであれば球を弾く強さの入力、パチスロであればスロットのスタート入力及びストップボタン入力などのカジノゲームに対してユーザが参加するための入力がこれに相当する。

【0043】前記ユーザ端末4としては、携帯電話や固定的に設置されるパーソナルコンピュータとしての端末などゲーム端末として使用可能なものであれば何れで構成しても良い。但し、前記ユーザ端末4については、前述した動画データ、音声データや静止画像データを表示するための表示手段14及びスピーカ19が夫々設けられている。

【0044】すなわち、この図1に示すカジノシステム1は、インターネット網6を介して不特定多数のユーザの所有する端末4が接続されるようになされている。ユーザ端末4は、インターネット網6などの通信回線網を介して互いに音声データや文字データの授受を例えばT

DMA (Time Division Multiple Access) と呼ばれる時分割多重接続方式で行うことができる。

【0045】この発明における広域ネットワークとは、前記インターネット網6の他、前記ユーザ端末4が携帯電話を採用した場合には、携帯電話会社が運営するパケット網/PDC網、基地局や情報センタなどがこれに相当する。

【0046】図2はユーザが所持するユーザ端末4の構成を示すブロック図である。この図2に示されるように、ユーザ端末4においては、データバスBUSにCPU11、メモリ12、インターネット網6との間で信号の送受信を行う送受信部15、当該送受信部15において受信したRF (Radio Frequency) 信号をベースバンド信号に変換すると共に送信しようとするベースバンド信号をRF信号に変換するベースバンド処理部16、マイクロホン18及びスピーカ19とのインターフェイスである音声処理部としての入出力部17、液晶表示パネル等で構成された表示手段14及びキーボードやジョグダイヤル等である入力操作部13が接続されている。

【0047】CPU11はメモリ12に格納されているゲーム端末用ゲームプログラム等の動作プログラムに従って種々の動作を実行するようになされており、当該動作に応じて各回路部を制御する。CPU11の各種処理内容は必要に応じて表示手段14やスピーカ19に表示(出力)される。入力操作部13は、ユーザがゲーム入力を行なうと、当該入力をCPU11に供給し、当該CPU11はユーザの入力信号をサーバ7に送信する。前記ゲーム端末用ゲームプログラムとは、カジノゲームプログラムをサーバ用ゲームプログラムとユーザ端末用ゲ

ームプログラムとの2つのゲームプログラムに分離した一方のプログラムである。そして、前記サーバ用ゲームプログラムに基づいてゲームサーバ7では、遊技結果の抽選処理を、前記ユーザ端末用ゲームプログラムに基づいてユーザ端末4では、前記遊技結果に応じた演出情報の生成処理を分担して担うようにすることによって、ユーザ端末4で大当たり等に関連処理を行う場合に比べて端末4側での不正の恐れを低減することができ、又、前記演出情報の生成処理を伴う全ての処理をゲームサーバ7側で行う場合に比べて複数のユーザ端末4・・・4が同時に異なる進行状況でゲームを行う場合の処理量オーバに伴うトラブルを防止するとともに、通信回線容量に起因する通信遅れの問題を回避することができるものである。

【0048】そして、サーバ7から前記ゲーム入力に基づいて前記サーバ用プログラムによって前記抽選演算処理が行われ、その処理の遊技結果に係わるデータが端末4に送信され、送信されたデータに基づいて前記端末用ゲームプログラムに応じた演出情報の生成演算処理が行われる。

【0049】次に、このユーザ端末4では、サーバ7との間で音声送受信(電話機能)が行えるようにしており、トラブル相談を音声にてリアルタイムでサーバ7側が対応できるように配慮している。

【0050】すなわち、送受信部15は、受信したデータが音声のRF信号の場合には、その受信したRF信号をベースバンド処理部16に供給し、ここでRF信号をベースバンド信号に変換する。ベースバンド処理部16は当該変換されてなるベースバンド信号を入出力部17に供給することにより、受信された通話先からの音声信号をスピーカ19から音声として出力することもできる。

【0051】また、ユーザがマイクロホン18を介して音声を入力すると、入出力部17はマイクロホン28から供給される入力音声信号をベースバンド処理部16に供給し、ここでベースバンド信号をRF信号に変換する。そしてベースバンド処理部16は当該変換されてなるRF信号を送受信部15を介してインターネット網6に送信することにより、当該RF信号を、前記インターネット網6に回線接続されたサーバ7に対して送信する。

【0052】かくしてユーザ端末4を使用するユーザは、サーバ7との間でデータの送受信を行ないつつカジノゲームを進行することが可能となる。

【0053】CPU11は、ユーザが入力操作部13を操作することにより入力される種々のゲーム入力情報をサーバ7に送信する。なお、前記メモリ12には、カジノゲームを行なうための前記ゲーム端末用ゲームプログラムを含む端末用ゲーム情報が予め記憶されており、後述するサーバ7のサーバ用ゲームプログラムと協働して

カジノゲームを進行することになる。すなわち、この実施の形態では、カジノゲームを進行するために必要なゲームプログラムの全てをサーバ7に具備するのではなく、端末4とサーバ7とで分割して記憶するようにして、カジノゲームを進行する前記ゲームプログラムに基づく演算処理を端末4とサーバ7とで分担することにより、サーバ7内での演算処理の負担を軽くして、一度に沢山のユーザがサーバ7にアクセスしてカジノゲームを楽しむ場合でも演算処理能力に支障を来し難くするとともに、送信/受信時のデータ量を減らして通信容量による遅延が発生することを低減するように配慮している。前記メモリ12は、ワークメモリやハードディスクなどの記憶媒体を含む概念である。

【0054】図3はゲームサーバ7の構成を示すブロック図である。この図3に示されるように、サーバ7は、データバスBUSに接続されたCPU21、ハードディスク等の記憶手段22、メモリ23、通信インターフェイス24及びデータベース25を有し、CPU31はメモリ23に格納されている制御プログラムに従って種々の処理を実行するようになされている。すなわち、CPU31は通信インターフェイス24によって接続されたインターネット網6を介して、送信される各ユーザ端末4・・・4からのゲーム入力情報を受け取り、これを記憶手段22に格納する。

【0055】前記記憶手段22には、制御プログラムとしての前記サーバ用ゲームプログラムを含むサーバ用ゲーム情報と、前記端末4の入力操作部13の操作によるゲーム入力データとが記憶されている。また、前記制御手段は、前記記憶手段22内の前記ゲームプログラム等に基づいて進行されるネットカジノゲーム用の動画作成用データをデータベース25から抽出して端末4に送信するとともに、端末4側から受信された前記ゲーム入力データに基づきカジノゲームを進行するようにしている。前記動画生成用データとは、データ量として大きいものとなる動画データそのものではなく、端末4側で予め用意された複数の動画データのどれを選択するかを指示するコード的なデータ量の小さいものである。

【0056】また、前述したように、この実施の形態では、ゲームサーバ7での演算処理を可及的に減らして、当該サーバ7に対する処理負担を低減するようにしているが、新しい端末用ゲームプログラム、動画データ、画像データ等のゲーム情報をデータベース25に格納して、このデータベース25に端末4をアクセスすることによって、端末4のメモリ12に適宜にダウンロードできるように構成されている。また、前記データベース25には、そのゲームサーバ7によって仮想的に端末4に対して提供される、バーチャルホール内に設置された複数の異なる種類のパチスロ又はパチンコゲーム機の設定や当該バーチャルホールの換金率/還元率などのユーザの利益に係わる遊技条件情報が記憶されており、ユー

ザの端末4からの要求の有無に拘わらず強制的に端末4に送信されて、端末4の表示手段14に表示される。

【0057】前述したゲームサーバ7の換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報は、図1の夫々に示すゲームサーバ7ごとに夫々異なり、ユーザは端末4で各ゲームサーバ7に接続して夫々のホールの前記遊技条件情報を入手し、どのゲームサーバ7でゲームを行うかを選択決定することができる。このような選択決定行為は、現実社会で行われるホール選びと良く似ており、リアリティのあるものとすることができるし、現実社会に存在するホール選びに比べて優れているところは、地理的な要因でホール決定の選択の余地が狭められない点が上げられる。例えば、現時点において、東京と大阪とではホールの換金率が異なり、現実社会においては交通手段を使ってお互いの場所へ移動することが必要となるが、この実施の形態のようなネットカジノであればそのような必要もないものである。

【0058】メモリ23は、ユーザの所有するユーザ端末4・・・4から受信される電子データを一旦格納記憶するなどのCPU21のワークメモリとして機能する。

【0059】図4に示すのは、前記端末4とサーバ7との間に設置される監視サーバ3であって、当該監視サーバ3には、ゲームサーバ7からユーザ端末4に送信される前記遊技条件情報の真偽をチェックする真偽チェック手段としてのチェックプログラムを備えている。そして、この監視サーバ3は、ゲームサーバ7からの信号を直接に専用回線5を介して受信するようにしており、この信号の中には、ユーザがその複数のゲームサーバ7・・・7としてのカジノホールから一つのカジノホールを選択する場合に、その選択の基準として重要な条件となり得る前記遊技条件情報が含まれている。例えば、ユーザには様々なタイプのゲームプレーヤが想定され、ギャンブル性の高いカジノホールで遊びたいと思う人もいれば、ギャンブル性が低くなく、長い時間の間少しの投資で遊べるようなカジノホールを選択するなどの多様なユーザの要求に対応することができるようにするために、複数のゲームサーバ7ごとに異なる前記遊技条件情報とすることが必要となるが、この場合には、各ゲームサーバがユーザに対して宣言する遊技条件情報が正しいか否かの真偽をチェックする必要があるとこの発明者は考えたものである。このような考えに基づいて、前記監視サーバ3が配置されているが、監視サーバ3と複数のゲームサーバ7・・・7との間で監視サーバ3に受信される遊技条件情報に係わる情報及び当該遊技条件情報をチェックするのに必要な情報が伝達される通信回線を専用回線5として、監視サーバ3とゲームサーバ7とで行われる通信過程で改変されないように配慮したものである。前記専用回線5とは、企業と電話会社との間で専属使用の契約を交わして専用回線として使用できるもので、広域ネットワークのように不特定多数の端末での相互使用

を行えるものとは異なるものである。

【0060】監視サーバ3は、データバスBUSに接続されたCPU31、ハードディスク等の記憶手段32、メモリ33、通信インターフェイス34及びデータベース35並びにタイマー手段36を有し、CPU31はメモリ33に格納されている制御プログラムに従って種々の処理を実行するようになされている。すなわち、CPU31は通信インターフェイス34によって接続されたインターネット網6及び電話回線8、専用回線5を介して、各ユーザ端末4・・・4及び各ゲームサーバ7・・・7間でのゲーム入力情報や前記ゲーム情報や前記抽選演算処理に基づく遊技結果のデータ等の中継処理を行うとともに、ユーザ端末4とゲームサーバ7間で送受信される内容を継続的にデータベース35内に送受信履歴情報として蓄積記憶するとともに、当該蓄積した送受信履歴情報に基づいて記憶手段32に格納した前記チェックプログラムに基づいて不正や偽りの情報がユーザ端末4に送信されていないかをリアルタイムでチェックする。

【0061】前述したチェックの一例としては、サーバ7からユーザ端末4に送信される換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる前記遊技条件情報が、実際のゲームに反映されているかどうかをチェックするようにしている。しかも、このチェック結果は、サーバ7から端末4に対して送信される各種のゲーム進行情報（前記ゲーム入力、前記遊技結果など）に重層されて端末4に送信され、端末4の表示手段14又はスピーカ19によりリアルタイムの前記遊技条件情報が表示され、ユーザ自身の視覚又は聴覚によってサーバ7が宣言する前記遊技条件情報と比較できるようにしている。

【0062】前記記憶手段32には、前記チェックプログラムの他、端末4とサーバ7間で送受信されるデータのデータベース化を行いデータベース35に格納するためのプログラム、後述する会員の個人情報に照らして前記入力操作部13により入力される認証コードを真性なものかどうかを認証する認証プログラムなどの各種制御プログラムが格納されている。

【0063】メモリ33は、ユーザの所有するユーザ端末4・・・4から受信される電子データを一旦格納記憶するなどのCPU31のワークメモリとして機能する。

【0064】前記データベース35には、前述したサーバ7/端末4間での送受信履歴情報の他、予め登録された会員の個別情報としての会員IDコードやパスワード、或いは住所/氏名/年齢/過去においてその会員が行ったゲーム履歴情報などが記憶されている。また、予め各ゲームサーバ7（仮想のパチンコホール）が宣言している遊技条件情報を、夫々個別に抽出可能なようにデータベース35内に格納されている。

【0065】前記タイマー手段36は、換金率などを日又は所定時間帯単位で演算する場合の時間情報を得る目的で設けられており、他の用途としては、会員であるユ

ーザの過去のアクセス履歴データに時間の要素を付加することにより、ユーザ端末4に強制的に端末4を使用している可能性の高い時間又は日にタイムリーな情報を提供する場合などにも利用されるものである。すなわち、前記タイマー手段36によって所定期間毎に遊技条件情報の真偽のチェックのための評価演算処理を行うようにしているから、この評価した結果を前記ユーザ端末4に送信して当該ユーザ端末4に表示手段14で数値により視覚的に表示させる場合には、その評価の結果が目まぐるしく変化するという恐れを回避することができる。つまり、遊技条件情報にかかわる情報を受信する度に評価演算処理を行っても先のデータとそれほどの変化がみられない情報となってしまうばかりか、その変化が見られない情報を前記ユーザ端末で表示させてもそれほどのユーザにとって有益な情報とならない可能性があるため、所定期間毎に表示べくチェックすることが好ましい。前述した遊技条件情報を評価した結果のユーザ端末4での表示は、折れ線グラフなどの数値に比べて過去の評価した結果との比較が視覚的に容易なグラフを用いることが好ましい。また、タイマー手段35を用いた監視サーバ3によれば、遊技条件情報をチェックする場合でもその評価演算処理を前記遊技条件情報に係わる信号の受信毎に行うのではなく、前記タイマー手段により所定時間毎に行うようにしているから、複数のユーザ端末やゲームサーバから瞬間的且つ同時に前記遊技条件情報に係わる信号を受信した場合でも演算処理の負担が過度の増加して処理オーバーとなるといった恐れを低減することができる。

【0066】図5に示すのは、上述したネットカジノシステム1を用いてカジノゲームを行う場合の監視サーバ3内の処理フロー図である。

【0067】まず、ユーザが端末4を操作して監視サーバ3にアクセスすることにより、処理がスタートする（ステップS1）。ユーザ端末4から監視サーバ3に対してアクセス要求があると、監視サーバ3は、記憶手段32に記憶された認証画面情報を端末4に送信し、端末4の入力操作部13により予め会員登録時に監視サーバ3との間で定められた前記会員IDコードや前記パスワードを入力することを促す認証処理を行う（ステップS2）。

【0068】そして、入力が完了したか否かをCPU31が記憶手段32の認証プログラムに基づいて判定処理を行う（ステップS3）。

【0069】判定処理の結果、正規会員であることが認証されると、監視サーバ3を通じてカジノゲームが行える複数のゲームサーバ7・・・7のデフォルト情報及びゲームサーバ7の選択画面情報をCPU31を含む制御手段により、認証が終了した端末4へ送信する（ステップS4）。

【0070】そして、選択入力が入力されたか否かをCP

10

20

30

40

50

U31が記憶手段32の選択判定プログラムに基づいて判定処理を行う(ステップS5)。

【0071】選択入力が完了すると、この監視サーバ3を中継点として端末4と選択されたサーバ7とのアクセス処理がCPU31を含む前記制御手段の制御により行われる(ステップS6)。

【0072】その後、監視サーバ3は、端末4とアクセス処理が終了したゲームサーバ7との間で送受信されるカジノゲームを進行するためのゲーム進行情報の中継点となるべく準備処理を行う(ステップS7)。前記ゲーム進行情報とは、カジノゲームを進行するために必要な情報の全てを意味する。

【0073】端末4又はゲームサーバ7からゲーム進行情報を受信したとCPU31を含む制御手段により判定すると(ステップS8)、その受信したゲーム進行情報は、大当たり情報、時間軸に対応した景品払出量情報、ゲーム開始時間、ゲーム終了時間などのデータとして後に利用可能な形式にして記憶されるデータベース化処理が施される(ステップS9)。

【0074】また、予めゲームサーバ7・・・7が宣言した「換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報」を記憶したデータベース35から選択されたゲームサーバ7の前記遊技条件情報を抽出し、当該抽出した遊技条件情報を参照しつつ前記受信したゲーム進行情報に基づいてリアルタイムで演算された演算遊技条件情報と比較処理を行う(ステップS10)。

【0075】比較処理を行ったチェック結果は、サーバ7から送信されるゲーム進行情報に重畳するなどして端末4の表示手段14に数字等の文字情報として表示されるために送信される(ステップS11)。なお、この実施の形態では、比較処理をおこなった結果として、ユーザ端末4による遊技結果に基づいて演算処理された演算結果と、他の複数のユーザ端末4により行われた複数の遊技結果に基づいて演算処理された演算結果との2つの演算結果を送信するようにしている。

【0076】端末4又はゲームサーバ7から終了信号を受信したかどうかをCPU31を含む前記制御手段により判定を行う(ステップS12)。

【0077】終了信号を受信したと判定された場合には、前記制御手段は端末4及びサーバ7との回線を切断してゲームを終了する(ステップS13)。

【0078】なお、前記監視サーバ3のチェック手段としてのチェックプログラムによって、予めゲームサーバ7が宣言した遊技条件情報が正しく運営されているかをチェックしている旨を、ユーザ端末4の表示手段14に告知情報として告知するように構成している。

【0079】なお、前記監視サーバ3の真偽チェック手段としてのチェックプログラムは、前記所定のタイマー手段36に応じて所定時間毎にゲームサーバの換金率又は還元率等のユーザの利益に係わる遊技条件情報を演算

し、当該演算結果と予めゲームサーバ(仮想パチンコホール)がユーザに対して宣言している前記遊技条件情報とを比較して、その比較結果を評価結果としてユーザ端末4に送信する。この送信された評価結果をユーザが表示手段14によって見ることににより、ユーザは安心感をもってカジノゲームを行なえることになる。勿論、前記演算結果や評価結果は、他のユーザ端末4によって行なわれている遊技結果に基づいて演算されたものも含めてユーザ端末4に送信されるようにすることが、情報量の問題や前記評価結果との兼ね合いからより好ましい。

【0080】上述した実施の形態では、ユーザ端末4とゲームサーバ7との間のインターネット網6で、前記遊技条件情報が送受信されるようにしているが、前記インターネット網6で第3者の不正がないように図6に示すカジノシステムでは、監視サーバ3とユーザ端末4との間でインターネット網6を介在することなく、専用回線5にて接続するように構成している。この変形例では、ユーザ端末4と監視サーバ3との間で遊技条件情報を送受信する回線をも専用回線としているから、より第3者の不正が働き難くなる環境を提供でき得るものである。

【0081】

【発明の効果】この発明によれば、通信回線により複数のユーザが端末を介して利用可能なネットカジノの利用を監視サーバで監視し、且つ、監視に必要な情報は専用回線を使用して伝達されるようにしているから、ユーザは安心してプレーすることが可能となるといった格別の効果を奏するものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係わる通信回線網の構成を示す概略図である。

【図2】 本発明に係わる端末としてのパーソナルコンピュータの構成を示すブロック図である。

【図3】 本発明に係わるゲームサーバの構成を示すブロック図である。

【図4】 本発明に係わる監視サーバの構成を示すブロック図である。

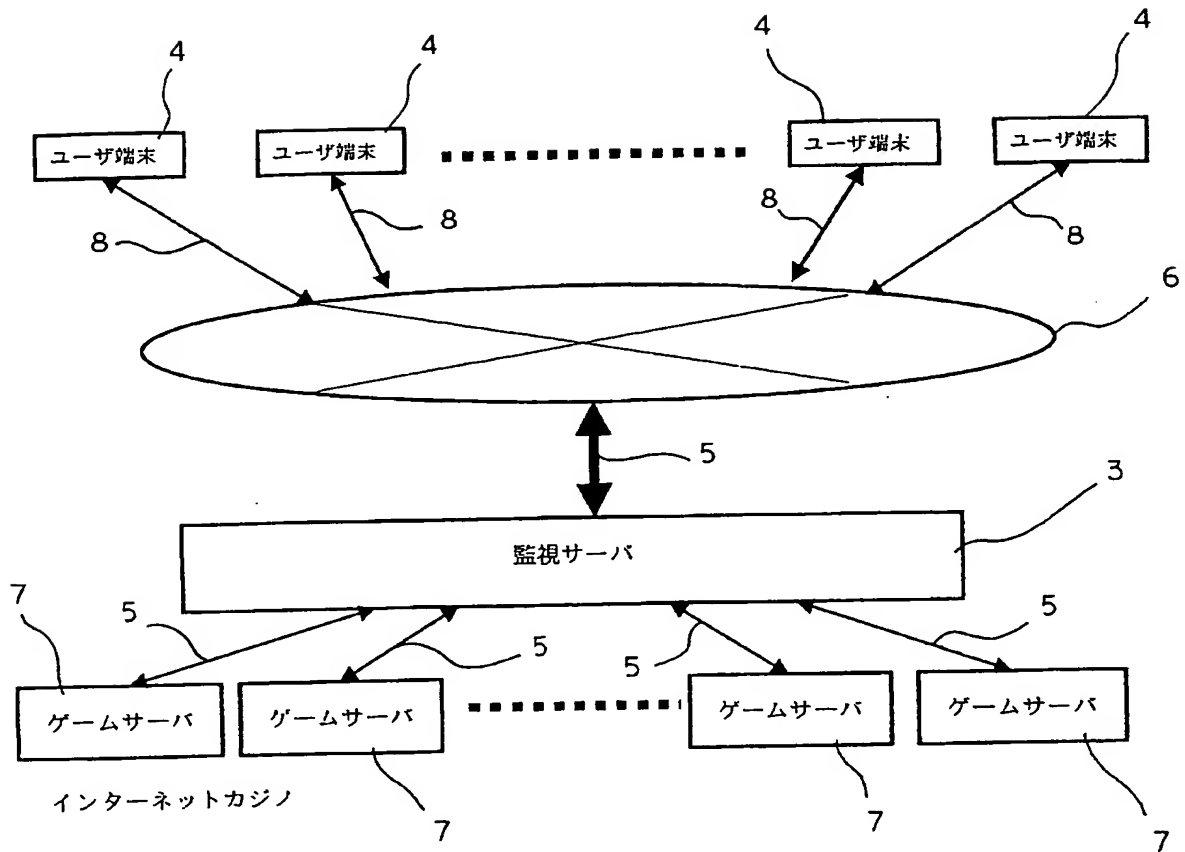
【図5】 ネットカジノシステム1を用いてカジノゲームを行う場合の監視サーバ内の処理フロー図である。

【図6】 本発明に係わる通信回線網の構成を示す変形例としての概略図である。

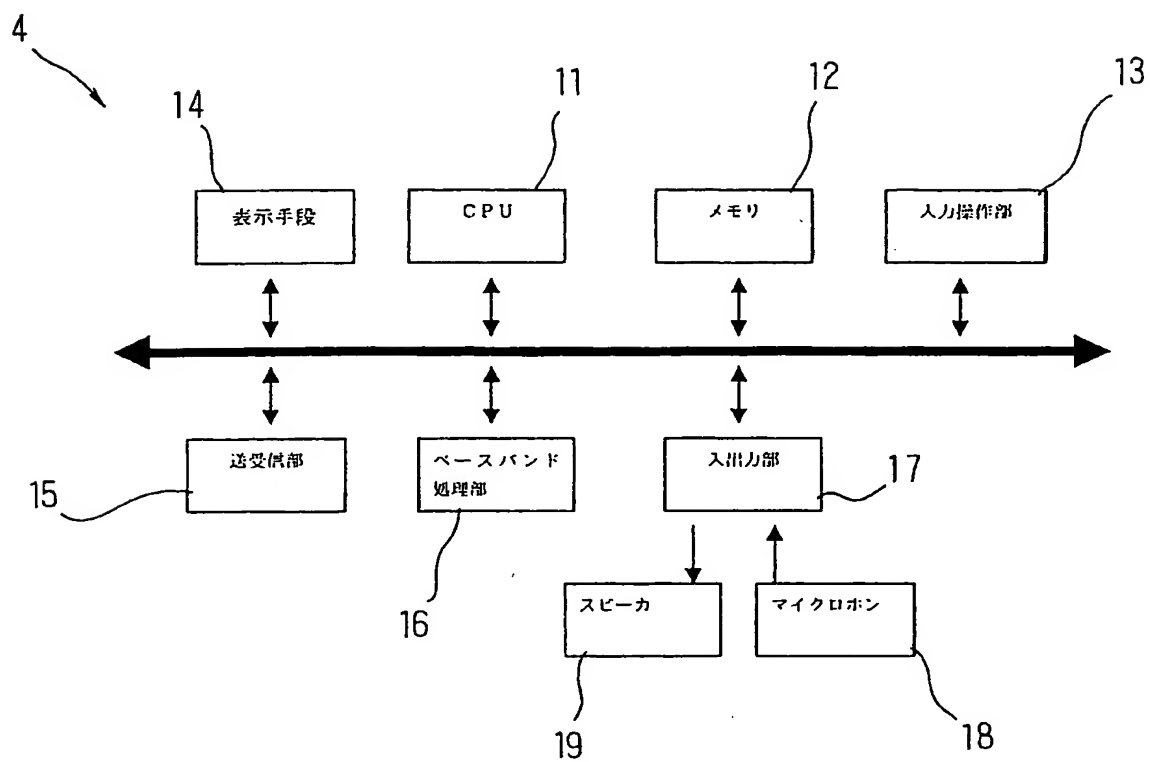
【符号の説明】

- | | |
|----|------------|
| 1 | ネットカジノシステム |
| 3 | 監視サーバ |
| 4 | ユーザ端末 |
| 5 | 専用回線 |
| 6 | インターネット回線網 |
| 7 | ゲームサーバ |
| 8 | 電話回線 |
| 14 | 表示手段 |
| 32 | 記憶手段 |

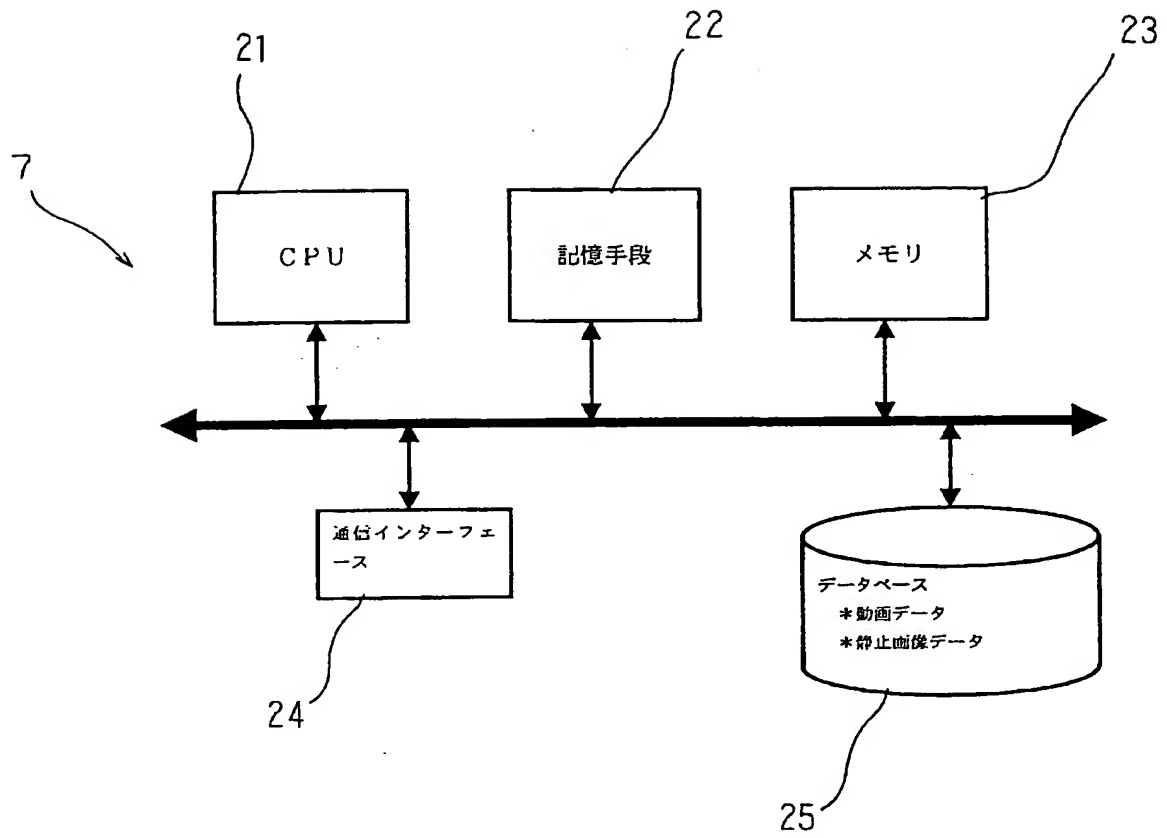
【図1】



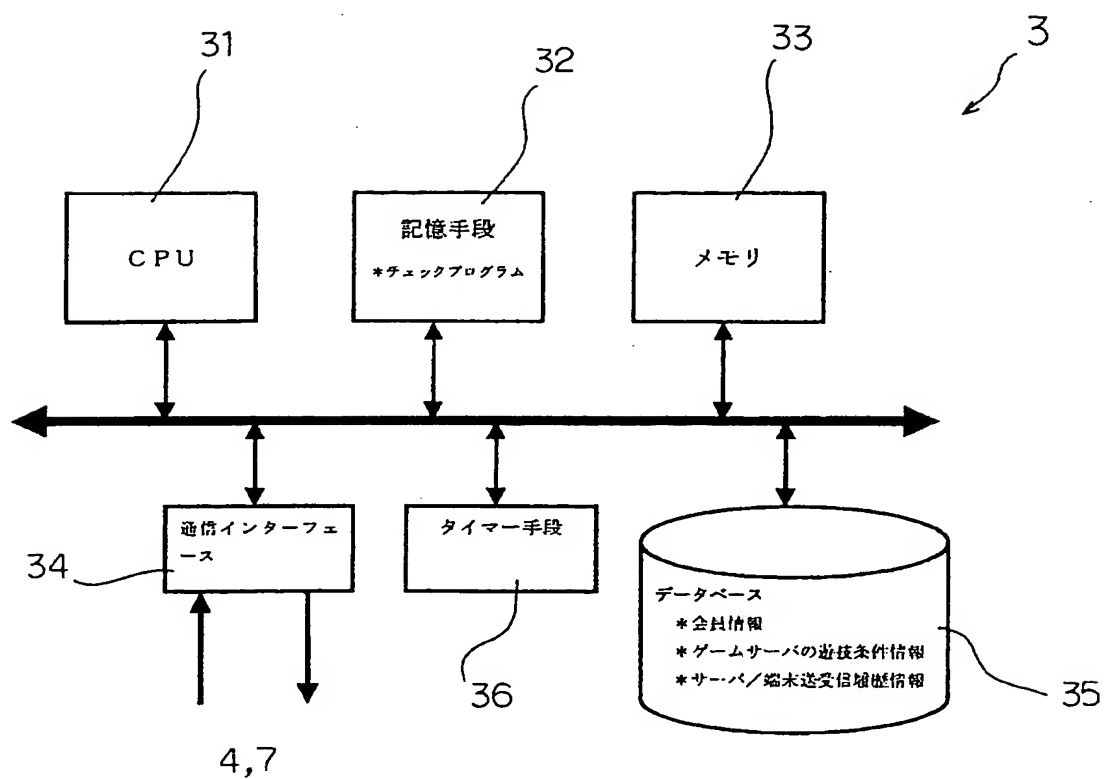
【図2】



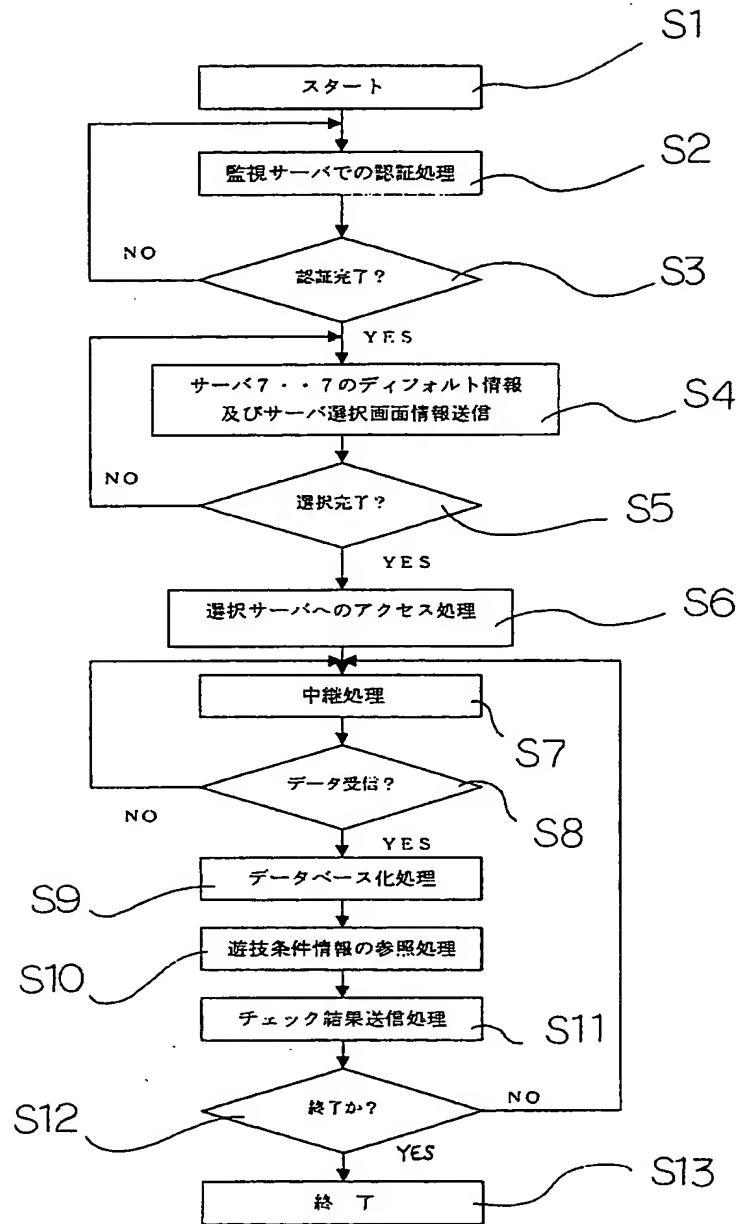
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

